**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Tinjauan Tentang Media Pembelajaran**
2. **Pengertian Media Pembelajaran**

Media mempunyai arti penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam pendidikan formal di madrasah. Guru sebagai pengajar dan sekaligus sebagai pendidik yang terjun langsung dalam dunia pendidikan formal madrasah, tidak meragukan lagi tentang keampuhan suatu media pembelajaran. Utamanya dalam menanamkan sikap dan mengharapkan perubahan tingkah laku seperti yang diharapkan, yaitu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.[[1]](#footnote-2)

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.[[2]](#footnote-3) media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.[[3]](#footnote-4) Agar lebih memahami tentang media, maka ada beberapa definisi-definisi yang pernah dikemukakan tentang media sebagai berikut :

Menurut Arief S Sadiman media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.[[4]](#footnote-5)

Menurut Ahmad Rohani, media adalah segala sesuatu yang dapat di Indra yang berfugsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).[[5]](#footnote-6)

Menurut Suparman dalam Rayandra Asyhar, media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.[[6]](#footnote-7)

Sedangkan Menurut Asnawir dan M. Basyirudin Usman, media adalah merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong adanya proses belajar pada dirinya.[[7]](#footnote-8)

Secara sederhana istilah media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar. Sedangkan istilah pembelajaran adalah kondisi untuk membuat seseorang melakukan kegiatan belajar. Dengan merujuk pada definisi tersebut maka media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan atau informasi belajar sehingga mengkondisikan seseorang untuk belajar atau berbagai jenis sumber daya yang dapat difungsikan dalam proses pembelajaran.

Menurut briggs dalam Suwarno, media pembelajaran adalah sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi / materi pembelajaran.[[8]](#footnote-9)

Rayandra Asyhar mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.[[9]](#footnote-10)

Menurut Yoto dan Saiful Rahman Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (siswa).[[10]](#footnote-11)

Sedangkan Menurut Asnawir dan M. Basyirudin Usman, media Pembelajaran adalah merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong adanya proses belajar pada dirinya.[[11]](#footnote-12)

Selain pengertian diatas, ada juga yang berpendapat bahwa media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.[[12]](#footnote-13)

1. **Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret serta mudah dipahami.[[13]](#footnote-14)

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi media juga berfungsi untuk menambah gairah dan motivasi belajar siswa, sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.[[14]](#footnote-15)

Asnawir dan Basyarudin Usman, mengemukakan pada saat ini media pengajaran mempunyai beberapa fungsi:

1. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
2. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkret).
3. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
4. Semua indra murid dapat diaktifkan. Kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya.
5. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.
6. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.[[15]](#footnote-16)

Dari beberapa fungsi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa nilai praktis sebagai berikut:

1. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman siswa.
2. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik.
3. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
4. Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal yang konkret sampai yang abstrak.
5. Media dapat menambah konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.

Manfaat media dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara guru dengan siswa, dalam hal ini membantu siswa belajar secara optimal. Azhar Arsyad mengemukakan manfaat media pembelajaran diantaranya:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang. [[16]](#footnote-17)

Manfaat lain dari media pembelajaran adalah : *Pertama,* media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, *Kedua,* media dapat mengatasi batas ruang kelas *Ketiga,* dapat memungkinkan terjadinya iteraksi langsung antara peserta dan lingkungan. *Keempat,* media dapat menghasilkan keseragaman pengamat. *Kelima,* media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat. *Keenam,* media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik. *Ketujuh,* media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru. *Kedelapan,* media dapat mengontrol atau kecepatan belajar peserta. *Kesembilan,* media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkrit sampai yang abstrak.

Dengan demikian, media sangat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai dengan maksimal.

1. **Klasifikasi dan macam-macam media pembelajaran**

Dalam penelitian ini peneliti menemukan klasifikasi dan macam-macam media pembelajaran dari berbagai sumber yang antara lain :

Menurut Wina Sanjaya, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa tergantung dari sudut mana melihatnya.[[17]](#footnote-18)

1. Di lihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam :
2. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara.
3. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
4. Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat.
5. Dilihat dari kemampuan jangkauannya,
6. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
7. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.
8. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya,
9. Media yang diproyeksikan,
10. Media yang tidak diproyeksikan,

Menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth (1992) dalam Azhar Arsyad mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, antara lain: [[18]](#footnote-19)

1. Media berbasis manusia, antara lain : guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, field-trip.
2. Media berbasis cetak, antara lain : buku penuntun, buku latihan (worbook), alat bantu kerja, dan lembaran lepas.
3. Media berbasis visual, antara lain : buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide.
4. Media berbasis audio-visual, antara lain : video, film, program slide-tape, televisi.
5. Media berbasis komputer, antara lain : pengajaran dengan bantuan komputer, interaksi video, hypertext.

Menurut Suwarno, dkk media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok.[[19]](#footnote-20)

1. Media Grafis

Media grafis adalah suatu jenis media yang menuangkan pesan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi Verbal. Bentuk-Bentuk media grafis antara lain adalah gambar foto, sketsa, kartun, dll

1. Media Audio

Media Audio berkaitan dengan Indra Pendengaran. Pesan yang disampaikan melalui media audio dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik Verbal maupun non Verbal, misal : radio, alat perekam.

1. Media Projeksi

Media Projeksi diam memiliki persamaan dengan media grafis, dalam arti dapat menyajikan rangsangan-rangsangan Visual. Misal : film gerak, televisi, dll.

Menurut Gagne dalam Asnawir dan M. Bassyirudin Usman membuat 7 macam pengelompokkan media yaitu ; 1). Benda untuk didemonstrasikan, 2) komunikasi lisan, 3) gambar cetak, 4) gambar diam, 5) gambar gerak, 6) film bersuara, 7) mesin belajar.[[20]](#footnote-21)

Dari berbagai pendapat yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam 3 jenis, yaitu : Media Visual, Media Audio, dan Media Audiovisual.

1. **Memilih media pembelajaran**

Pemilihan media yang tepat dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran yang diberikan kepada siswa. Karena media dapat memotivasi dan membantu ketidakjelasan bahan (materi) bagi siswa dalam mengikuti pelajaran. Disadari, bahwa setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan atau keterbatasan. Pengetahuan tentang keunggulan dan keterbatasan setiap jenis media menjadi hal yang penting, sehingga guru dapat memperkecil kelemahan atas media yang dipilih sekaligus dapat langsung memilih berdasarkan kriteria yang dikehendaki. Untuk itu ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

* + - * 1. Tujuan

Media hendaknya menunjang tujuan instruksional yang telah dirumuskan.

* + - * 1. Ketepatgunaan (validitas)

Tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang telah dipelajari.

* + - * 1. Keadaan peserta didik

Kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik, dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu dipertimbangkan.

* + - * 1. Ketersediaan

Pemilihan perlu memperlihatkan ada/tidak media tersedia di perpustakaan/di sekolah serta mudah sulitnya diperoleh.

* + - * 1. Mutu teknis

Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.

* + - * 1. Biaya, hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak.[[21]](#footnote-22)

Selain beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, ada dua pendekatan yang dapat dilakukan, yakni sebagai berikut:

1. Dengan cara memilih media yang telah tersedia di pasaran yang dapat dibeli guru dan langsung dapat digunakan dalam proses pengajaran.
2. Memilih berdasarkan kebutuhan nyata yang telah direncanakan, khususnya yang berkenaan dengan tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan bahan pelajaran yang hendak disampaikan. [[22]](#footnote-23)

Selain pertimbangan diatas, untuk memilih media ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, di antaranya:

1. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
2. Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas.
3. Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.
4. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru.
5. Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.[[23]](#footnote-24)
6. **Tinjauan Tentang Media Visual**
7. **Pengertian Media Visual**

Media visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Karena media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual juga dapat menumbuhkan minat dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan.[[24]](#footnote-25) Sedangkan menurut Yudhi Munadi media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan.[[25]](#footnote-26) Termasuk dalam jenis media ini adalah media visual non proyeksi dan media visual proyeksi.

Yang dimaksud dengan media visual dalam konsepsi pengajaran visual adalah setiap gambar, model, benda, atau alat yang dapat memberikan pengalaman visual yang nyata kepada siswa. Penggunaan media visual ini dalam pengajaran dimaksudkan:

1. Memperkenalkan, membentuk, dan memperkaya, serta memperjelas pengertian yang abstrak,
2. Mengembangkan sikap yang diinginkan,
3. Mendorong kegiatan siswa lebih lanjut.[[26]](#footnote-27)

Konsepsi pengajaran visual didasarkan pada keyakinan bahwa penggunaan media visual dalam pengajaran dapat menyajikan gagasan yang abstrak menjadi lebih konkrit.

1. **Unsur-Unsur dan Prinsip-Prinsip Media Visual**

Pengembangan media visual dengan keseimbangan informal memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi secara garis besar unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri atas:

1. Garis adalah kumpulan dari titik-titik
2. Bentuk adalah sebuah konsep simbol yang dbangun atas garis-garis atau gabungan garis dengan konsep-konsep lainnya.
3. Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, juga untuk membangun keterpaduan, bahkan dapat mempertinggi tingkat realisme dan menciptakan respon emosional tertentu.
4. Tekstur digunakan untuk menimbulkan kesan kasar dan halus, juga untuk memberikan penekanan seperti halnya warna.[[27]](#footnote-28)

Keberhasilan penggunaan media visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan visual. Hal ini dapat dicapai apabila simbol pesan visual untuk pembelajaran hendaknya memiliki prinsip sebagai berikut:

* 1. Kesederhanaan
  2. Keterpaduan
  3. Penekanan

1. **Jenis-Jenis Media Visual**

Media visual dilihat dari cara atau teknik penggunaan dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Media visual yang diproyeksikan

Media visual yang dapat diproyeksikan pada dasarnya adalah media yang menggunakan alat proyeksi (projector) sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar (screen). Media proyeksi ini bisa membentuk media proyeksi diam, misalnya gambar diam (still pictures) dan media proyeksi gerak, misalnya gambar bergerak (motion picture).[[28]](#footnote-29)

1. Media visual tidak diproyeksikan

Media visual tidak diproyeksikan merupakan jenis media yang sering digunakan dalam pembelajaran karena penggunaanya sederhana, tidak memerlukan perlengkapan dan relatif tidak mahal. Media ini dapat menterjemahkan ide abstrak menjadi lebih realistik.

Beberapa jenis media visual tidak diproyeksikan yang sering digunakan dalam pembelajaran antara lain:

* + 1. Benda realita (benda nyata)

Benda nyata adalah benda yang dapat dilihat, didengar, atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka. Sudjana dalam Muhammad Zaini mengungkapkan bahwa menggunakan benda-benda nyata atau makhluk hidup (*real like materials*) dalam pengajaran sering kali paling baik, dalam menampilkan benda-benda nyata tentang ukuran, suara, gerak-gerik, permukaan, bobot badan, bau, serta manfaatnya.[[29]](#footnote-30)

**Kelebihan benda realita adalah:**

1. Dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa sehingga pembelajaran bersifat lebih konkret dan waktu retensi lebih panjang.
2. Pelajaran akan mudah dimengerti
3. Pelajaran akan lebih mudah diingat

**Kelemahan benda realita adalah:**

1. Keterbatasn ruang dan waktu
2. Mahal
   * 1. Model dan prototipe

Model dan prototipe adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya.[[30]](#footnote-31)

**Kelebihan model dan propotipe adalah:**

1. Dapat dibawa ke ruang kelas
2. Mampu menunjukkan bagian-bagian penting suatu objek atau proses seperti media realita

**Kelemahan model dan propotipe adalah:**

1. Tidak semua orang mampu mengembangkan media ini
2. Tidak mampu memberikan pengalaman langsung
   * 1. Media cetak

Media cetak adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tercetak.[[31]](#footnote-32)

* + 1. Media grafis

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbul visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.[[32]](#footnote-33) Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan apabila hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Beberapa contoh media grafis antara lain: kartun, gambar, komik, bagan, grafik, dan lain-lain.

1. **Tinjauan Tentang Media Kartun**
2. **Kartun Dalam Pembelajaran**

Guru merupakan unsur penting dalam proses belajar, tugas guru adalah untuk menyediakan suasana yang menyenangkan selama proses belajar. Guru harus mencari cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan menggunakan media kartun. Sebagai media pembelajaran, kartun merupakan salah satu jenis media yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Kartun (*Cartoon*) berasal dari bahasa Italia cartone yang artinya kertas. Pada mulanya kartun adalah penamaan bagi sketsa pada kertas a lot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau dinding.[[33]](#footnote-34) Kartun adalah gambaran tentang seseorang, suatu buah pikiran atau keadaan dapat dituangkan dalam bentuk lukisan yang lucu.[[34]](#footnote-35) Menurut Rayandra Asyhar kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar inrerpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaiakan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.[[35]](#footnote-36)

Asnawir dan M. Basyiruddin Usman mendefinisikan kartun secara singkat, yaitu kartun ide utamanya adalah menggugah rasa lucu dan kesan utamanya adalah senyum dan ketawa.[[36]](#footnote-37)

Sedangkan menurut Sri Anitah kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang dirancang untuk membentuk opini siswa.[[37]](#footnote-38)

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa kartun adalah bentuk komunikasi grafis yang berupa gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.

Media kartun sangat berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran merujuk sebuah proses komunikasi antara pembelajaran dan sumber belajar (kartun). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut dan menarik.

1. **Manfaat Kartun Dalam Pembelajaran**

Di dalam media ini Kartun disajikan sebagai selingan dan membantu siswa setelah pembaca dan siswa menikmati materi yang ada dalam buku yang lebih serius. Dengan kartun, para pembaca dibawa ke dalam situasi yang lebih santai, meskipun pesan-pesan di dalam beberapa kartun sama seriusnya dengan pesan-pesan yang disampaikan lewat buku, pesan-pesan kartun sering lebih mudah dicerna atau dipahami sehubungan dengan sifatnya yang menghibur.

Kartun mempunyai manfaat dalam kegiatan pembelajaran untuk menjelaskan rangkaian isi bahan dalam suatu urutan yang logis dan mengandung makna secara mudah, menarik, dan cepat dibaca oleh siswa.[[38]](#footnote-39) Kemampuan kartun besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku seseorang. Kalau kartun mengena pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama.[[39]](#footnote-40)

Kartun sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna. Kartun yang baik hanya mengandung satu gagasan saja. Kekuatan kartun untuk mempengaruhi pendapat umum, terletak pada kekompakannya, penyederhanaan isunya, dan perhatian yang sungguh-sungguh yang dapat dibangkitkan secara tajam melalui gambar-gambar yang mengandung humor. Kartun merupakan sumber informasi yang disajikan melalui dampak visual.[[40]](#footnote-41)

1. **Tinjauan Tentang Hasil Belajar**
2. **Pengertian Hasil Belajar**

Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar-mengajar, dan hasil belajar.[[41]](#footnote-42) Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.

Keberhasilan suatu pembelajaran dilihat dari perubahan prilaku siswa yaitu sebagai hasil belajar. sebagai seorang pendidik sudah pasti senantiasa ingin mengatahui keberhasilan dalam proses pembelajaran yang dilakukan apakah telah mencapai tujuan yang telah diharapkan atau belum mencapai. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti satu kegiatan belajar mengajar yang ditampilkan dalam beberapa bentuk hasil belajar yaitu adanya perubahan perilaku dalam bentuk pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan ketrampilan (psikomotorik).

Tujuan pengajaran pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan oleh siswa. Oleh sebab itu, dalam penilaian hendaknya diperiksa sejauh mana perubahan tingkah laku siswa telah terjadi melalui proses belajarnya. Yakni dengan tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai dalam bentuk hasil belajar yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh proses belajar mengajar. Dengan mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, dapat diambil tindakan perbaikan pengajaran dan perbaikan siswa yang bersangkutan. Misalnya dengan melakukan perubahan dalam strategi mengajar, memberikan bimbingan dan bantuan belajar kepada siswa. Dengan perkataan lain, hasil penilaian tidak hanya bermanfaat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, dalam hal ini perubahan tingkah laku siswa, tetapi juga sebagai umpan balik bagi upaya memperbaiki proses belajar mengajar.

Dengan demikian inti penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa obyek yang dinilai adalah hasil belajar siswa. Oleh sebab itu dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan pembelajaran yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian. Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran.[[42]](#footnote-43) Oleh sebab itu, penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain, sebab hasil merupakan akibat dari proses.

Menurut Nashar bahwa hasil belajar adalah merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.[[43]](#footnote-44) Pengertian lain menurut Winkel dalam Purwanto hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.[[44]](#footnote-45)

Pendapat yang lain tentang hasil belajar ini dikemukakan Howard Kingsley sebagaimana dikutip Nana Sudjana dalam Nashar yang membagi tiga macam hasil belajar, yakni:

* 1. Ketrampilan dan kebiasaan.
  2. Pengetahuan dan pengertian.
  3. Sikap dan cita-cita yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah.[[45]](#footnote-46)

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan.

1. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar**

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa, antara lain:[[46]](#footnote-47)

* + - 1. Tujuan

Tujuan adalah pedoman sekaligus sasaran yang akan di capai dalam kegiatan pembelajaran. kegiatan proses pembelajaran dapat berhasil berpangkal dari jelasnya tidaknya perumusan tujuan pembelajaran.

* + - 1. Guru

Guru adalah tenaga pengajar yang memberikan/mentransfer ilmu pengetahuan serta mendidik dan membimbing anak didiknya di sekolah. Guru adalah orang yangberpengaaman dalam bidang profesinya dengan keilmuan yang dimilikinya akan menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran dan keberhasilan belajar siswa yaitu hasil belajar.

* + - 1. Anak didik (siswa)

Anak didik adalah orang yang sengaja datang ke sekolah dengan tujuan untuk belajar agar menjadi orang yang berilmu dan pintar sebagai bekal dikemudian hari. Faktor dalam diri dari siswalah yang dapat menentukan dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

* + - 1. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan proses belajar mengajar adalah terjadinya interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga siswa merasa senang dan berminat dalam belajarnya. Penggunaan metode, teknik, dan strategi mengajar yang tepat akan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diharapkan dari siswa akan tercapai.

* + - 1. Bahan dan Alat Evaluasi

Bahan evaluasi adalah suatu bahan/materi yang terdapat didalam kurikulum yang akan dipelajari oleh siswa, bagaimana suatu materi dikemas sedemikian rupa agar siswa merasa tertarik untuk mempelajarinya.

Alat evaluasi adalah alat yang digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa baik berupa tes dan non tes setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

Sejalan dengan itu Suryabrata dalam Nashar mengemukakan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor yang berasal dari dalam diri siswa atau faktor internal dan faktor yang berasal dari luar diri siswa atau faktor eksternal.[[47]](#footnote-48) Dari uraian tentang faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi dua faktor, yaitu:

* + - * 1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor dalam diri individu. Kesiapan mental dan kesiapan diri (fisik) siswa dapat menentukan hasil belajar siswa. Seperti belum siapnya fungsi-fungsi organ tubuh dan faktor emosi yang belum stabil. Dari uraian tersebut faktor internal dikelompokkan menjadi dua faktor. Yaitu:

1. Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar.[[48]](#footnote-49)

1. Faktor psikologis

Faktor kedua dari faktor internal adalah faktor psikologis. Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing. Beberapa faktor psikologis yang dapat diuraikan di antaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, dan kognitif dan daya nalar.[[49]](#footnote-50)

* + - * 1. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dari luar individu. Faktor dari luar individu sangat berpengaruh dalam hasil belajar. Dan faktor eksternal dibagi menjadi dua faktor. Yaitu:

1. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial.[[50]](#footnote-51)

1. Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. [[51]](#footnote-52)Faktor instrumen dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru.

1. **Tinjauan Tentang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**
2. **Pengertian IPS**

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dikemukakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari MI / SD, MTs / SMP, maupun MA / SMA. Di dalam KTSP ini mata pelajaran IPS adalah untuk mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan peristiwa-peristiwa dan isu-isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab dan dapat menghadapi permasalahan-pemasalahan sosial dikehidupan nanti.

Ilmu sosial merupakan bagian dari studi sosial, Ilmu Sosial adalah bidang-bidang keilmuan yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. Disiplin ilmu yang dikembangkan secara umum memiliki persamaan studi sosial pada umumnya ialah mengacu pada disiplin ilmu-ilmu sosial. Tujuannya ialah memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warga negara yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis.[[52]](#footnote-53) Studi sosial juga bisa diartikan sebagai ilmu pengetahuan sosial, istilah studi sosial sering dipakai dikalangan perguruan tinggi, sedangkan Ilmu Pengetahuan Sosial dipakai pada jenjang dasar, jadi studi sosial bisa disebut Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pembelajaran IPS lebih menekankan aspek pendidikan dibandingkan transfer konsep karena melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa memahami sejumlah konsep dan melatih sikap, nilai, moral, dan ketrampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah merupakan kajian tentang manusia dan dunia sekelilingnya. Yang menjadi pokok kajian IPS adalah tentang hubungan antar manusia.[[53]](#footnote-54) Selain itu pengertian IPS menurut pendapat Abu Ahmadi, dkk, bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan bagi pengguna program pendidikan di sekolah atau bagi kelompok belajar lainnya, yang sederajat.[[54]](#footnote-55) Menurut Arief Achmad Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu penyederhanaan adaptasi, selksi, dan modifikasi dari disiplin akademis Ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah.[[55]](#footnote-56)

IPS menggambarkan interaksi antara individu atau kelompok dalam masyarakat baik dalam lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Interaksi antar individu dalam ruang lingkup lingkungan mulai dari yang terkecil misalkan keluarga dan tetangga, dan interaksi antar kelompok mulai dari yang terkecil misalkan teman satu kelas. Pendidikan IPS di MI/SD telah

mengintegrasikan bahan pelajaran tersebut dalam satu bidang studi. Materi pelajaran IPS merupakan penggunaan konsep-konsep dari ilmu sosial yang terintegrasi dalam tema-tema tertentu.

Dengan demikian pendidikan IPS di sekolah dasar adalah disiplin ilmu-ilmu sosial seperti yang disajikan pada tingkat menengah dan universitas, hanya karena pertimbangan tingkat kecerdasan, kematangan jiwa peserta didik, maka bahan pendidikannya disederhanakan, diseleksi, diadaptasi dan dimodifikasi untuk tujuan pembelajaran. pembelajaran IPS di MI/SD merupakan salah satu program pengajaran yang dipersiapkan untuk masa yang akan datang dalam menghadapi tantangan globalisasi. Oleh karena itu IPS dirancang untuk mengembangkan, pengetahuan, pemahaman, dan kemampuananalisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

1. **Fungsi dan Tujuan Pembelajaran IPS**

Fungsi mata pelajaran Pengetahuan Sosial di MI/SD adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai , sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.[[56]](#footnote-57)

IPS di MI berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan sikap dan ketrampilan dasar untuk memahami kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pengajaran sejarah berfungsi menumbuhkan rasa kebanggaan terhadap perkembangan Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini.[[57]](#footnote-58)

Dari penjelasan diatas, maka fungsi dari pembelajaran IPS di MI/SD adalah:

1. Membina siswa menjadi warga negara yang baik yang memiliki pengetahuan ketrampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara.
2. Mendidik siswa untuk dapat berkomunikasi, bekerjasama, dalam masyarakat majemuk di tingkat lokal dan global.
3. Mengarahkan siswa dalam berfikir kritis dan mampu memecahkan masalah sosial yang dihadapi.

Mengenai tujuan ilmu pengetahuan sosial, para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut. Gross menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan’*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society’.* Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkankemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusansetiap persoalan yang dihadapinya. [[58]](#footnote-59)

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.[[59]](#footnote-60)

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Pembelajaran IPS di tingkat Madrasah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau sosial. Adapun Tujuan dari Pengajaran IPS adalah sebagai berikut :

1. Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat;
2. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat;
3. Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian;
4. Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan ketrampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupannya yang tak terpisahkan:
5. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, dan perkembangan ilmu teknologi.[[60]](#footnote-61)
6. **Media Visual Kartun untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS**

Dalam proses pembelajaran, media sangat berperan penting karena tanpa adanya media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi tidak efektif, terutama untuk mata pelajaran yang sulit dan membutuhkan media sebagai alat perantara pesan, seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan hal ini akan berakibat pada menurunnya hasil belajar siswa. Mengenai penggunaan media visual kartun untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pelajaran IPS adalah media kartun. Dengan menggunakan karakter-karakter yang di sukai anak-anak, tetapi tetap mengedepankan sisi pendidikan dan pemahaman siswa terhadap materi ini. Karena nilai pendidikannya cukup besar terutama untuk menarik perhatian dan dapat mempengaruhi sikap serta perilaku.[[61]](#footnote-62)

Sesuai dengan mata pelajaran IPS yang membutuhkan sebuah media penunjang proses pembelajaran khususnya pada materi uang, materi ini dipelajari dikelas III, dalam materi ini terdapat penjelasan sejarah uang, jenis-jenis uang, kegunaan uang. Hal ini sangat menyulitkan siswa karena disamping penyajiannya yang kurang menarik dan monoton yaitu dengan penggunaan metode ceramah ditambah dengan harus menghafal untuk mempelajari materi ini. Peneliti memiliki asumsi bahwa penggunanaan media visual kartun dapat menumbuhkan respon positif siswa terhadap pembelajaran. Disamping itu penggunaan media kartun yang tepat, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama dalam ingatan anak. Dan membuat proses belajar menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga dapat mengurangi kesalahpahaman dan ketidakjelasan bahan (materi). Sehingga siswa tidak lagi perlu menghafal.

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh.[[62]](#footnote-63) Karena apabila hanya dengan mendengar informasi verbal dari guru, siswa mungkin kurang memahami pelajaran dengan baik. Akan tetapi, jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik.[[63]](#footnote-64) Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat lebih meningkatkan pemahaman siswa tentang materi. Akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Yoto dan syaiful Rahman, *Manajemen Pembelajaran*, (Malang: Yanizar Group, 2001), hal. 57 [↑](#footnote-ref-2)
2. Arief S. Sadiman, *et. all*. *Media Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1989), hal 6 [↑](#footnote-ref-3)
3. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (jakarta : Raja Grafindo Persada,2010), hal 4 [↑](#footnote-ref-4)
4. Arsyad*,Media Pembelajaran*..., hal .7 [↑](#footnote-ref-5)
5. Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif,*  (Jakarta : Rineka cipta, 1997), hal. 3 [↑](#footnote-ref-6)
6. Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta : Gaung Persada Press, 2011), hal. 4 [↑](#footnote-ref-7)
7. Asnawir dan M. Basyarudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), hal. 11 [↑](#footnote-ref-8)
8. Suwarno, *et. all*.. *Pengajaran Mikro*, (Yogyakarta : Tiara Wacana, 2006), hal. 128 [↑](#footnote-ref-9)
9. Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta : Gaung Persada Press, 2011) ,hal. 8 [↑](#footnote-ref-10)
10. Yoto. S.T dan Saiful Rahman, *Manajemen Pembelajaran*, (Malang : Yanizar Group, 2001), hal. 58 [↑](#footnote-ref-11)
11. Asnawir dan M. Basyarudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), hal. 11-13 [↑](#footnote-ref-12)
12. Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia,* (Jakarta : Bumi Aksara, 2009) ,hal. 114 [↑](#footnote-ref-13)
13. Asnawir dan M. Basyarudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 21 [↑](#footnote-ref-14)
14. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*..., hal. 15 [↑](#footnote-ref-15)
15. Asnawir dan M. Basyarudin Usman, *Media Pembelajaran* .,. ,hal. 24 [↑](#footnote-ref-16)
16. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran…*, hal. 26-27

    [↑](#footnote-ref-17)
17. Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain System Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009), hal.211 [↑](#footnote-ref-18)
18. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*…, hal. 36 [↑](#footnote-ref-19)
19. Suwarno, *et.ll*., *Pengajaran Mikro*(Yogyakarta : Tiara Wacana, 2006), hal. 134 [↑](#footnote-ref-20)
20. Asnawir dan M. Basyarudin Usman, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal.31 [↑](#footnote-ref-21)
21. Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif,*  (Jakarta : Rineka cipta, 1997), hal. 28-29 [↑](#footnote-ref-22)
22. Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta : PT. Bumi Akasara, 2010), hal. 202-203 [↑](#footnote-ref-23)
23. Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain System Pembelajaran*,...,hal.224 [↑](#footnote-ref-24)
24. Sri Anitah. W, *et. all*., *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal. 6.17 [↑](#footnote-ref-25)
25. Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), hal.81 [↑](#footnote-ref-26)
26. Moch. Muarifin, *et. all*., *Media Pembelajaran* (Kediri: Tidak Diterbitkan, 2005 )*,* hal. 38 [↑](#footnote-ref-27)
27. Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010),hal.81 [↑](#footnote-ref-28)
28. Sri Anitah. W, *et. all*., *Strategi Pembelajaran di SD* ..., hal. 6.17 [↑](#footnote-ref-29)
29. Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum: Konsep Implementasi Evaluasi dan Inovasi.* (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 95 [↑](#footnote-ref-30)
30. Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*..., hal. 56 [↑](#footnote-ref-31)
31. *Ibid*., hal. 57 [↑](#footnote-ref-32)
32. Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran,* (Yogyakarta: Gava Media, 2010) ,hal. 19 [↑](#footnote-ref-33)
33. Sriyantosmansasolo, *Kartun Sebagai Media Pembelajaran,* dalam <http://blogspot>. Com, diakses 04 Maret 2010 [↑](#footnote-ref-34)
34. Daryanto, *Media Pembelajaran...,* hal. 20 [↑](#footnote-ref-35)
35. Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*...,hal.58 [↑](#footnote-ref-36)
36. Asnawir dan M. Basyarudin Usman, *Media Pembelajaran*....,hal. 47 [↑](#footnote-ref-37)
37. Sri Anitah. W, *et. all*., *Strategi Pembelajaran di SD* ..., hal. 6.27 [↑](#footnote-ref-38)
38. Sri Anitah. W, *et. all*., *Strategi Pembelajaran di SD* ..., hal. 6.27 [↑](#footnote-ref-39)
39. Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*,....,hal.59 [↑](#footnote-ref-40)
40. Sriyantosmansasolo, *Kartun Sebagai Media Pembelajaran,* dalam <http://blogspot>. Com, diakses 04 Maret 2010 [↑](#footnote-ref-41)
41. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), Hal. 2 [↑](#footnote-ref-42)
42. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), Hal.3 [↑](#footnote-ref-43)
43. Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal; dalam Kegiatan Pembelajaran* (Jakarta: Delia Press, 2004), hal.77 [↑](#footnote-ref-44)
44. Purwanto, Evaluasi *Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 45 [↑](#footnote-ref-45)
45. Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal; dalam Kegiatan Pembelajaran,* (Jakarta: Delia Press, 2004), hal .80 [↑](#footnote-ref-46)
46. Syaiful Bahri Djamarah, *et. all*, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta:Rineka Cipta, 2002), hal.23 [↑](#footnote-ref-47)
47. Nashar, *Peranan Motivasi,...* hal.80-81 [↑](#footnote-ref-48)
48. Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran,...*hal. 24-25 [↑](#footnote-ref-49)
49. Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran....,*hal. 26 [↑](#footnote-ref-50)
50. *Ibid*....,hal. 31 [↑](#footnote-ref-51)
51. *Ibid*....,hal. 32 [↑](#footnote-ref-52)
52. Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran,* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009),hal.8 [↑](#footnote-ref-53)
53. Jani*, Ilmu Pengetahuan Sosial 1*(Tulungagung: Diktat tidak diterbitkan, 2008), hal. 3 [↑](#footnote-ref-54)
54. Abu Ahmadi, *et.all*, *Ilmu Sosial Dasar*(Jakarta: PT Rineka Cipta,1991),hal.3 [↑](#footnote-ref-55)
55. Arief Achad, “*Pengertian IPS*” dalam http:// re-searchengines.com.id. akses 28 maret 2011 [↑](#footnote-ref-56)
56. Arnie fajar, *Portofolio dalam pembelajaran IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2004), hal. 110 [↑](#footnote-ref-57)
57. Zainal Aqib. *Penelitian Tindakan Kelas: untuk Guru.* (Bandung: Yrama Widya, 2006),hal.133 [↑](#footnote-ref-58)
58. Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning; Analisis Model Pembelajaran IPS*(Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hlm. 14 [↑](#footnote-ref-59)
59. Ibid....,hal. 15 [↑](#footnote-ref-60)
60. Tim Learning Assistience Program For Islamic School Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (LAPIS PGMI), IPS I MI, 2009 [↑](#footnote-ref-61)
61. Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi,* (Bandung: PT Refika Aditama, 2011),hal. 121 [↑](#footnote-ref-62)
62. Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning* . . . , hal 25 [↑](#footnote-ref-63)
63. Ibid.*..*hal.25 [↑](#footnote-ref-64)